



“十四五”职业教育国家规划教材

幼儿园课程论

第2版

主 编 苑海燕 王 丹
副主编 马 莉 王 冰



首都师范大学出版社
CAPITAL NORMAL UNIVERSITY PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园课程论 / 苑海燕, 王丹主编. -- 2版.

北京 : 首都师范大学出版社, 2024. 12. -- ISBN 978-7-5656-8716-7

I. G612

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 2024QC9399 号

YOU'ERYUAN KECHENG LUN (DI 2 BAN)

幼儿园课程论 (第 2 版)

苑海燕 王 丹 主编

责任编辑 凌 江

首都师范大学出版社出版发行

地 址 北京西三环北路 105 号

邮 编 100048

电 话 68418523 (总编室) 68982468 (发行部)

网 址 <http://cnupn.cnu.edu.cn>

印 刷 北京荣玉印刷有限公司

经 销 全国新华书店

版 次 2024 年 12 月第 2 版

印 次 2024 年 12 月第 1 次印刷

开 本 787mm × 1092mm 1/16

印 张 18.5

字 数 426 千

定 价 49.80 元

版权所有 违者必究

如有质量问题 请与出版社联系退换



前言

在全面建设社会主义现代化国家的伟大征程中，教育、科技和人才构成了我们重要的基石和战略性的支撑。党的二十大强调，“必须坚持科技是第一生产力、人才是第一资源、创新是第一动力”。党的二十届三中全会也强调要“深入实施科教兴国战略、人才强国战略”“统筹推进教育科技人才体制机制一体改革”。《幼儿园课程论》教材再版的初衷正是秉持这一理念，为我国学前教育注入新的活力，培养未来的接班人。

《幼儿园课程论》(第2版)在继承第1版精华的基础上，紧密结合了党的二十大与党的二十届三中全会关于教育事业的重要论述，对内容进行了全面更新和深化。我们希望通过这本书，为我国学前教育事业的发展贡献力量，为培养新时代的优秀学前教育人才提供坚实的理论支撑，同时，为学前教育工作者提供更全面、更深入的理论指导，帮助他们更好地理解和掌握幼儿园课程的内涵与要求，尽快成长为幼儿园教育事业深化发展的战略性支撑人才。

在编写本书的过程中，我们始终坚持以党的二十大与党的二十届三中全会精神为指导，紧密结合当前学前教育的实际情况和发展需求。我们深入研究了国内外先进的教育理念和实践经验，结合我国学前教育的特点和要求，对内容进行了全面更新和深化。我们注重理论与实践的结合，强调培养学生的实际操作能力和创新精神。同时，我们也充分考虑了幼儿教师资格证考试的需求，纳入了部分考试知识点，帮助学生记忆、积累考点。

在编写过程中，我们得到了首都师范大学出版社的大力支持和帮助。他们给予了我们充分的信任和支持，为我们提供了良好的出版平台。同时，我们也要感谢所有参与本书编写和提供参考资料的作者们，他们的辛勤工作和贡献使得本书



能够顺利完成。

尽管我们在编写过程中尽力保证内容的严谨和准确，但由于编者水平有限，书中难免有疏漏之处。因此，我们恳请各位专家、学者和同行不吝赐教。您的宝贵意见和建议将有助于我们进一步改进与完善本书的内容。

本书编者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电教学助手 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。



目 录

第一章 幼儿园课程概述

001

第一节 课程概述

003

一、课程的概念

003

二、课程内涵的发展趋势

007

第二节 幼儿园课程的性质及特点

008

一、幼儿园课程的性质

008

二、幼儿园课程的特点

010

第三节 幼儿园课程的要素、价值及存在的问题

012

一、幼儿园课程的要素

012

二、幼儿园课程的价值

013

三、幼儿园课程要素存在的问题

016

第四节 幼儿园课程的理论基础

018

一、心理学基础

018

二、教育学基础

029

三、哲学基础

030

四、生态学基础

033

五、社会学基础

034



第二章

幼儿园课程的编制

037

第一节 幼儿园课程的编制模式

039

- 一、目标模式 039
- 二、过程模式 042
- 三、目标模式与过程模式的比较和平衡 045

第二节 幼儿园课程目标

046

- 一、幼儿园课程目标的内涵及其作用 046
- 二、幼儿园课程目标的制订 049
- 三、幼儿园课程目标的取向 052
- 四、幼儿园课程目标的层次与结构 061
- 五、幼儿园课程目标的表述 066

第三节 幼儿园课程内容的选择与组织

067

- 一、幼儿园课程内容的含义、特点与作用 067
- 二、幼儿园课程内容的选择 069
- 三、幼儿园课程内容的组织 077
- 四、幼儿园课程实施的取向 082

第四节 幼儿园课程的评价

085

- 一、幼儿园课程评价的含义及作用 086
- 二、幼儿园课程评价的要素 086
- 三、幼儿园课程评价的取向 090
- 四、幼儿园课程评价的原则 091
- 五、幼儿园课程评价的方式与方法 092
- 六、幼儿园课程评价方案的制订和评价的过程 095

第三章

幼儿园课程中的游戏

101

第一节 游戏的概念及幼儿园游戏的特点

103

- 一、游戏的概念 103
- 二、幼儿园游戏的特点 104

第二节 游戏的作用和地位	106
一、游戏对幼儿发展的作用	106
二、游戏在幼儿园课程实践中的地位	114
第三节 游戏的分类	115
一、按照认知发展的水平划分	115
二、按照幼儿游戏的社会性水平划分	116
三、按照幼儿对游戏的体验划分	118
四、我国幼儿园游戏的分类	119
第四节 幼儿园课程中游戏与教学的结合	122
一、游戏与幼儿园课程整合的思想	122
二、游戏与幼儿园课程整合的优势	122
三、游戏与幼儿园课程关系的模式及实践表现	124

第四章**幼儿园课程的具体领域与教育****131**

第一节 健康领域与教育	133
一、幼儿园健康领域教育的作用	133
二、幼儿园健康领域教育的目标	134
三、幼儿园健康领域教育的内容	135
四、幼儿园健康领域的教育与指导	136
第二节 语言领域与教育	139
一、幼儿园语言领域教育的作用	139
二、幼儿园语言领域教育的目标	140
三、幼儿园语言领域教育的内容	141
四、幼儿园语言领域的教育与指导	143
第三节 社会领域与教育	145
一、幼儿园社会领域教育的作用	145
二、幼儿园社会领域教育的目标	146
三、幼儿园社会领域教育的内容	147
四、幼儿园社会领域的教育与指导	148



第四节 科学领域与教育	150
一、幼儿园科学领域教育的作用	151
二、幼儿园科学领域教育的目标	152
三、幼儿园科学领域教育的内容	155
四、幼儿园科学领域的教育与指导	157
第五节 艺术领域与教育	160
一、幼儿园艺术领域教育的作用	161
二、幼儿园艺术领域教育的目标	162
三、幼儿园艺术领域教育的内容	163
四、幼儿园艺术领域的教育与指导	165

第五章

几种典型课程的开发设计与实施

171

第一节 幼儿园课程的分类	173
一、依据课程内容的设计方式划分	173
二、依据课程内容的组织形式划分	174
三、依据课程影响学生的方式划分	176
第二节 园本课程的开发与实施	178
一、园本课程概述	178
二、园本课程的开发	183
三、园本课程的实施	191
第三节 幼儿园隐性课程的开发设计与实施	191
一、幼儿园隐性课程概述	192
二、幼儿园隐性课程的开发设计	195
三、幼儿园隐性课程的实施	196
第四节 幼儿园主题活动课程的开发设计与实施	198
一、幼儿园主题活动课程概述	198
二、幼儿园主题活动课程的开发设计	200
三、幼儿园主题活动课程的实施	206

第六章

西方著名幼儿园课程方案

217

第一节	高瞻课程	219
一、	高瞻课程的理论基础	219
二、	高瞻课程的构成体系	219
三、	对高瞻课程的评价	223
第二节	班克街教育方案	223
一、	班克街教育方案的理论基础	224
二、	班克街教育方案的构成体系	224
三、	班克街教育方案中教师的作用	226
四、	与家庭的共同工作	227
五、	对班克街教育方案的评价	228
六、	班克街教育方案在我国的实践意义	228
第三节	光谱方案	229
一、	光谱方案的理论基础	229
二、	光谱方案的实施	230
三、	光谱方案的智能工具	233
四、	对光谱方案的评价	234
第四节	福禄贝尔课程	234
一、	福禄贝尔课程思想简介	235
二、	课程与游戏	238
三、	对福禄贝尔课程的评价	239
第五节	蒙台梭利课程模式	239
一、	蒙台梭利课程模式的思想基础	240
二、	蒙台梭利课程模式的教育目标、内容和组织实施	242
三、	对蒙台梭利课程模式的评价	247
第六节	瑞吉欧教育体系	248
一、	瑞吉欧教育体系的文化背景和理论基础	249
二、	瑞吉欧教育体系的基本观点	250
三、	瑞吉欧教育体系中的方案活动	252
四、	瑞吉欧教育体系中教师的作用	254
五、	对瑞吉欧教育体系的评价	255



第七节 森林幼儿园课程	255
一、森林幼儿园的产生和发展	255
二、森林幼儿园课程的内容	256
三、森林幼儿园课程的实施	256
四、对森林幼儿园课程的评价	257

第七章

中国著名幼儿园课程方案及改革动向

261

第一节 陈鹤琴“五指活动课程”	263
一、“五指活动课程”的理论基础	263
二、“五指活动课程”的结构	266
三、课程编制原则与方法	269
四、对“五指活动课程”的评价	270
第二节 张雪门“行为课程”	273
一、“行为课程”的基本内涵	273
二、“行为课程”的结构	274
三、课程编制原则	277
四、对“行为课程”的评价	278
第三节 中国幼儿园课程改革的动向	279
一、中国幼儿园课程改革中存在的问题	279
二、中国幼儿园课程改革的趋势	280

参考文献

285

第三章

幼儿园课程中的游戏

学习目标

知识目标

1. 了解并掌握我国对游戏的定义和幼儿园游戏的特点。
2. 理解游戏在幼儿发展中的作用，重点掌握游戏与幼儿园教学相结合的优势。
3. 理解游戏与幼儿园教学关系的模式。

能力目标

1. 能够对幼儿园游戏进行系统分类。
2. 能够设计幼儿园游戏，并将其与幼儿园教学相结合。

素养目标

1. 培养传道情怀、授业底蕴、解惑能力。
2. 培养爱家乡、爱祖国、爱集体、爱劳动、爱科学的情感，培养诚实、自信、友爱、勇敢、爱护公物、克服困难、讲礼貌、守纪律等良好的品德行为。

知识结构图





情景导入

在幼儿园的小小“超市”里，小悦今天扮演的是超市的收银员。她穿着一件蓝色的围裙，胸前挂着一个塑料制的收银“扫描器”，站在“收银台”后面，满脸笑容地迎接每一位“顾客”。不久，一名小朋友拿着玩具水果和零食“商品”走过来，小悦立刻拿起“扫描器”，“哗哗”地假装扫描每件“商品”，然后认真地在计算器上按了几下，告诉“顾客”：“一共是十元钱，请问您怎么支付呢？”“顾客”递过来几张彩色的游戏纸币，小悦仔细地数了数，确认无误后，微笑着说：“感谢您的购物，欢迎下次再来！”等待下一个“顾客”的间隙，小悦没有闲着，她开始整理起“收银台”旁的“货架”，把散落的“商品”一一归位，还不时拿起一个小麦克风，模仿超市广播：“亲爱的顾客朋友们，现在新鲜的果蔬区有特价活动，欢迎大家选购！”她的表演引来了周围小朋友的笑声。

过了一会儿，见没有新的“顾客”上门，小悦决定去旁边的医院游戏区看看。她走进“医院”，扮演起了“受伤”的“病人”，捂着自已的手臂，假装痛苦地说：“医生，我这里好疼啊！”扮演医生的小朋友立刻忙碌起来，用玩具听诊器给小悦“检查”，还给她贴上了彩色的“创可贴”。小悦被逗得咯咯直笑，感谢了“医生”的帮助后，又回到了自己的“收银台”，继续等待下一位“顾客”的光临，脸上洋溢着满足和快乐的笑容。

这是哪种游戏类型呢？学完这章，我们会对各种各样的游戏类型有深入的了解，同时也会明白上面的游戏属于哪种游戏类型。

第一节 游戏的概念及幼儿园游戏的特点

游戏是幼儿期的主导活动，但“并非那些幼儿在一起所做的事都可被看作游戏”。到底什么是游戏呢？请看下面一段母子之间的对话并思考。

母亲：“小明，我要打扫房间，你到外面去玩。”

儿子：“到外面去玩指的是什么？”

母亲：“你知道我指的是什么。”

儿子：“不，我不知道。”

母亲：“好吧，你出去做你想要做的事，直到什么时候尽兴了，你就回来吃饭。”

儿子：“你是叫我在院子里打球呢，还是叫我把自行车涂好漆，或是练习倒立，或是去逗安安小妹妹玩，又或是掏鸟蛋？”

这段对话说明在日常生活中，“玩”（游戏）这个词是人们常见的、十分熟悉的词语，但人们没有认真去思考过游戏的定义，也没有刻意给游戏下定义。当游戏成为我们研究的对象时，为了研究的需要，“游戏”这个概念就必须被定义和解释。

一、游戏的概念

（一）“游戏”的定义

在我国古代，“游戏”这个词出现的时间是很早的。早在战国时期的《韩非子·难三》中就有“言室满室、言堂满堂者，非特谓游戏饮食之言也，必谓大物也”，其后在晋代葛洪的《抱朴子》、宋代苏轼的《教战守策》与明代冯梦龙的《喻世明言》中，“游戏”这个词都有出现，且这个词的词义从古至今变化不大，都指的是“玩乐、嬉戏”的意思。2016年《现代汉语词典》（第7版）中，对“游戏”这个词的定义分别从“名词：娱乐活动”与“动词：玩耍”两个角度展开，与古代的词义一脉相承。

在现代英语中，“游戏”有“game”与“play”的区分。“game”主要指“有规则的游戏”，包括代代相传的民间游戏，如“丢手绢”“石头、剪刀、布”，以及竞技体育运动，如奥林匹克运动会中的各类运动项目。“play”当名词用，作为一类行为的总称，包括的行为非常广泛（其中也包括game），从小孩子的角色游戏到舞台表演、玩笑幽默等都在其范围之内。“play”一词在日常生活中可被用于各个方面，也可作为动词。“play”包括的行为所具有的共同特征是：一方面不要求沉重的工作，另一方面可使人得到愉快和满足。

（二）我国学者对游戏的定义

我国学者普遍认为，游戏是一种具有内在动机的、儿童自由选择的、以过程为定向的快乐行为，是儿童天生的活动。



例如：婴儿不停地摇晃着拨浪鼓；一群幼儿专注于五子棋比赛；幼儿正在为所有同伴准备宴席；一个学步幼儿欢乐地跑着，穿过家中的桌椅；幼儿有节奏地唱着儿歌跳绳；一个幼儿骑着小脚踏车，后面载着小布熊……这些幼儿游戏案例充分说明了游戏的定义。

阅读卡片

6 个解释游戏产生原因的传统游戏理论

剩余精力说：德国思想家弗里德里希·席勒（Friedrich Schiller）认为动物在生活需要之外还有剩余精力，游戏就是动物用剩余精力所进行的活动，其目的是从游戏中得到快乐。英国思想家斯宾塞认为，身体健康的儿童除了维持正常的生活，还有剩余精力，剩余精力的发泄就产生游戏。

松弛说：德国心理学家莫里茨·拉察鲁斯（Moritz Lazarus）认为游戏不是发泄精力，而是在工作疲劳后恢复精力的一种方式。儿童在紧张的学习后，会为娱乐而游戏。

生活预备说：德国心理学家卡尔·格罗斯（Karl Gross）认为，游戏是本能的动作。高等动物生活条件复杂，幼小时必须经过训练才能适合生活的需要，游戏就是为将来的生活做准备。

生长说：美国心理学家阿尔弗雷德·阿普利登（Alfred Appleton）认为，游戏是幼小儿童能力发展的一种模式。游戏是生长的结果，是机体练习技能的一种手段。一些心理学家也认为游戏是练习生长的内驱力。

复演说：美国心理学家格兰维尔·斯坦利·霍尔（Granville Stanley Hall）认为游戏是个体再现祖先情况的动作和活动。游戏让个体摆脱原始的不必需的本能动作，为当代复杂的活动做准备。

成熟说：荷兰生物学家、心理学家弗雷德里克·博伊千介克（Frederik J. J. Buytendijk）认为，游戏是儿童操作某些物品而进行的活动，不是单纯的一种机能，而是幼稚动力一般特点的表现。游戏不是本能，而是一般欲望的表现。

二、幼儿园游戏的特点

游戏活动是幼儿园一日活动的重要组成部分，同学习、生活、劳动相比，游戏具有以下特点。

（一）自愿性

幼儿喜欢游戏的最根本原因在于游戏不是在外部强制情况下进行的，而是幼儿自主进行的活动。这种自主性表现在幼儿可以自主选择游戏的主体和内容，自主决定游戏的伙伴和情节，自主决定游戏的时间和环境，等等。同时，游戏又符合幼儿的生理和心理

发展水平，使幼儿愿意加入游戏中来。游戏有动作、情节、玩具和游戏材料，游戏内容和形式丰富多彩、灵活多变、引人入胜，所以幼儿乐于从事游戏，并容易在游戏中受到教育。在游戏中，幼儿与环境、同伴、成人相互影响，相互作用，幼儿作为主体，体现自身的自由自主。在接受相互作用的同时，幼儿又在不断调节自己的愿望和动机，转化自己与他人的行为。

（二）虚构性

游戏是幼儿的一种假想性活动。游戏并不是对类似游戏活动的真实重演，而是“玩”，是“假装的、虚拟的”。游戏以模仿现实生活的某一侧面为基础，但又不是照样模仿，而是加入了幼儿的想象活动。例如捕捉一类的游戏，既来源于生活中的捕捉现象，但又不具有被捕的实际意义；又如幼儿的角色游戏，以扮演为乐趣，所扮演的内容既是对现实生活的反映，又是幼儿在特定条件下的假象活动，不具有现实意义。同样，工具通常的工具性意义在游戏中就消失了，并且幼儿通过把客体看成别的东西，能够探究出客体新的潜在意义，比如一把椅子不再被用来坐，而是被当作一辆汽车来用。因此，我们可以把游戏当成一种并非“货真价实”的模仿性行为。

（三）无目的性

劳动有明确的目的，要求生产有社会实用价值的财富，并且按照客观实际，严格地遵守操作方式。而游戏不同，其不在于外部目的而在于本身的过程。游戏没有完成任务的强烈需要，没有外部的控制。当然，成人在设计、指导游戏时，也可给游戏外加一定目的，如通过在游戏中扮演医生，培养幼儿关心别人的善良品质，并发展幼儿的想象力，但并不需要幼儿在游戏中明确这个目的，追求达到这一目的。幼儿的兴趣仍在于游戏的过程。

（四）愉快性

在游戏中，幼儿能控制所处的环境，表现自己的能力，实现愿望，从成功和创造中获得乐趣。幼儿在游戏中能积极活动，从而体验到极大的快乐。因为小脑是运动控制中心，控制身体平衡，调节肌肉运动，小脑又与情绪控制中心相联系，所以幼儿在活动的同时，也产生了愉快情绪。再者，在游戏中没有强制的目标，因而可以减轻为达到目标而产生的紧张情绪，耗费精力少，幼儿感到轻松、愉快。

游戏的特点要求幼儿园在游戏的计划和引导上，要重视幼儿游戏的主动性，保持和加强这些特点，才可以更好地发挥游戏的教育作用，使游戏朝着更好的方向发展。



第二节 游戏的作用和地位

游戏是幼儿的基本活动，可以说游戏是幼儿的存在方式和生活方式，它不仅给幼儿带来了快乐，而且对幼儿身心和谐发展具有十分重要和独特的作用。

一、游戏对幼儿发展的作用

（一）游戏对幼儿体能发展的作用

1. 促进幼儿身体肌肉的生长发育

幼儿的许多游戏都包含生理活动，因此游戏能够锻炼幼儿的身体，促进幼儿正常的生长发育，增强幼儿的体质。幼儿的活动中基本上都有奔跑、钻爬、跳跃、攀登等动作，在进行这些游戏时，幼儿的大肌肉能力可以得到发展。例如，幼儿在玩“爬桶”等游戏时，从桶里爬出来再钻进去，在玩“滑梯”游戏时爬上和滑下，幼儿四肢的协调性和灵活性都会有所提高。

除了一些大肌肉动作的发展，幼儿在操作玩具的时候，一些诸如“扭扭转转”“剪剪贴贴”“拼拼画画”等动作也很好地训练了幼儿的小肌肉动作。即使是一些非活动性游戏，也包含了一定的生理活动及机体动作，如呼吸、手的运用、精细肌肉的运动等。幼儿积极参加游戏活动，能够促进其身体的新陈代谢，使身体的各个器官及其功能得到锻炼，有助于身体素质的提高。

案例 3-1

快乐障碍跑

在一个阳光明媚的下午，到了幼儿园的户外活动时间，教师组织小朋友们进行一场趣味横生的“障碍跑”游戏。教师首先向小朋友们演示如何通过设置的各种障碍：跳过彩色的呼啦圈，爬过低矮的平衡木，绕过锥形路标，最后冲刺到终点。伴随着欢快的背景音乐，教师边做动作边唱起了自编的儿歌：“左脚右脚跳一跳，平衡木上慢慢行，绕过小旗快快跑，勇敢宝贝冲向前！”小朋友们分成几个小组，轮流尝试。初时，有的小朋友在平衡木上摇摇晃晃，显得有些紧张；有的在跳过呼啦圈时脚步不够协调。但在教师的耐心指导下和其他小朋友的加油声中，大家渐渐找到了节奏和方法，一次比一次表现得更好。小朋友们的大笑声和欢呼声此起彼伏，他们不仅享受着游戏的乐趣，也在不知不觉中锻炼了身体的平衡感与肌肉的协调性。

2. 促进幼儿感知运动能力的发展

幼儿在游戏中，特别是在活动性游戏中会充分运用他们的身体和感官，以力求生理方面内部与外部二者的统一。游戏不仅能够有效地提升幼儿的感知运动能力，而且能够促进幼儿动作技能及各组织器官的发展。在游戏背景下，幼儿感知运动能力的发展涉及以下几个方面：运动的整体印象，肌肉的张力、强度、耐力，对感知觉刺激的反应，游戏中的身体定位情况，游戏中的运动情况，其他运动能力（如跳、攀、扔、接、踢、蹬等基本技能）和操作能力，对运动的计划能力，等等。游戏活动给幼儿提供了锻炼身体的机会，保证幼儿在生长中对运动量的需求，使幼儿的感知运动能力在游戏中得到不断提高。

案例 3-2

触觉猜谜

在幼儿园的感知探索角，教师准备了一场“触觉猜谜”游戏。小朋友们轮流戴上眼罩，伸出手触摸放在神秘箱里的不同物品：柔软的棉花、光滑的鹅卵石、粗糙的树皮、冰冷的金属片等。通过手的触摸，小朋友们需要猜出物品名称。在游戏过程中，小朋友们或皱眉思考，或惊喜地笑出声，兴奋地分享自己的感受。这场游戏不仅让小朋友们在欢乐中锻炼了手部精细动作，更激发了他们的感知力、觉察力和好奇心，促进了感知运动能力的发展。

（二）游戏对幼儿心理发展的作用

1. 有利于解决幼儿心理发展中的主要矛盾

在各种游戏中，幼儿最热衷的游戏形式莫过于角色扮演游戏，他们在游戏中可以扮演任何自己想成为的人物，做他们在日常生活中不能做到的事情。幼儿在生活中的很多时候都渴望能像成人一样独立地参加社会活动，而自身能力和经验的局限使他们没有办法独立参加社会实践，这两者之间的矛盾成为幼儿心理发展中的主要矛盾，而解决这一矛盾最有效的途径就是游戏。在游戏中，他们可以根据自己的意愿选择游戏角色。比如，扮演“教师”“司机”“爸爸”“妈妈”等角色，尽情地玩“上学”“开车”“娃娃家”等游戏，以自己的方式来满足参与成人式生活的需求。

案例 3-3

今天我是小教师

在幼儿园中班的课堂上，教师发现，近日好多小朋友在上课的时候都喜欢走动，不能认真地听教师讲故事。因此，教师就结合小朋友喜欢模仿、喜欢角色扮



演的特点，准备教师的头饰，设计了“今天我是小教师”的课程。在课上，教师让小朋友轮流扮演教师的角色，给每个小朋友5分钟担任教师的机会，让他们体会自己讲课的时候其他小朋友不理自己的感受，然后让大家轮流发言，讲讲自己的感受。小朋友们都表示自己喜欢做教师，但是如果其他小朋友不愿意听自己讲话的话会很伤心。因此，教师及时转移话题，启发小朋友们日后上课时应当认真听讲。

2. 有利于幼儿情绪的发展

游戏在幼儿情绪的发展中具有重要的作用，它不仅能满足幼儿表达自己情绪的需要，而且还能使幼儿消极的情绪得到宣泄。

首先，游戏能使幼儿有机会表达自己的情绪，幼儿的喜怒哀乐等各种情绪都可以在游戏中得到表达。例如，幼儿戴上“微笑”的头饰来表达自己的愉快的情绪，戴上“哭泣”的头饰来表达自己的悲伤的情绪。同时，游戏还可以让幼儿充分体验到快乐之情，对幼儿来说，游戏是快乐的代名词，游戏能够给他们带来极大的愉悦之情。在一项调查中，回答“使你感到最高兴的事情是什么？”这个问题时，有47.8%的幼儿的回答都是做游戏。

其次，游戏是幼儿宣泄负面情绪最有效的方式。游戏可以起到缓解幼儿紧张心理的作用，在游戏中，幼儿是自由和自主的，游戏活动可以帮助他们实现自己当胜利者和强者的愿望，找到心中的平衡点。此外，游戏治疗的理论和实践已经表明，游戏是幼儿发泄自己不良情绪的一种重要方式，通过游戏使幼儿的情绪变得平静、缓和，有利于抑制、减少消极情绪的负面作用。比如：有的幼儿在玩积木时，会不断地将搭好的积木一下推倒；有的幼儿在玩娃娃家时会打布娃娃的屁股；有的幼儿在玩医院游戏时喜欢给布娃娃打针；等等。这些游戏都是幼儿宣泄情绪的方式，有利于他们的心理健康。

案例 3-4

情绪天气站

在“情绪天气站”的角色扮演游戏中，小朋友们围坐成一圈，中间放着一个大转盘，上面画着晴天、雨天、多云等天气图标，旁边还配以开心、悲伤、生气等表情脸谱。游戏开始时，教师转动转盘，指针停在哪里，小朋友们就需要尝试表演出对应天气所代表的情绪状态。

比如，指针指向“雨天”，一名叫莉莉的小朋友站出来，假装擦着眼泪，模仿雨声说：“今天我的心情像下雨一样，因为我的小兔子玩具不见了。”其他小朋友则围过来，有的轻拍她的背给予安慰，有的提议一起帮忙找玩具。通过这样的互

动，小朋友们不仅学会了识别和表达自己的情绪，还学会了运用同理心和基本的情绪调节策略。游戏结束后，教师引导大家讨论如何在朋友难过时给予支持，以及自己遇到不开心的事情时可以采取的积极的应对方法。这种游戏不仅提升了幼儿的情绪表达能力，还增进了他们的情感理解与共鸣，为幼儿情感能力的发展奠定了基础。

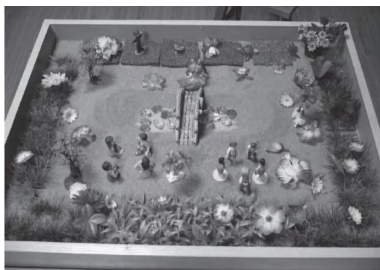
阅读卡片

沙盘游戏治疗

沙盘游戏治疗是目前国际上非常流行的心理治疗方法。在学校和幼儿园，它被广泛应用于儿童的心理教育和心理治疗。沙盘游戏治疗是一种以荣格心理学原理为基础，由多拉·卡尔夫（Dora Maria Kalff）发展创立的心理治疗方法。沙盘游戏是运用意向（积极想象）进行治疗的创造形式，是“一种对身心生命能量的集中提炼”。其特点是在治疗双方和沙盘的“自由与保护的空間”中，将沙子、水和沙具运用于意象的创建。沙盘中所表现的系列沙盘意象，会营造出沙盘游戏者心灵深处意识和无意识之间的持续性对话，以及由此而激发的治愈过程和人格（灵性的和自动化的）发展（图3-1）。



(a)



(b)

图3-1 沙盘

（三）游戏对幼儿智力发展的作用

游戏是幼儿智力发展的动力和主要途径，其对幼儿智力的发展具有重要影响。通过游戏，幼儿开始认识世界，了解事物之间的关系，其知识和能力都可以得到很好的发展。

首先，游戏丰富了幼儿的知识。游戏是幼儿学习知识最有效的途径，幼儿在游戏中通过使用材料和器械，可以习得许多关于周围世界的基本知识和主要概念。例如：在玩水游戏中，幼儿能够感知水的流动和水透明无味、具有浮力等特性，并获得有关容积的知识经验；在堆积木的过程中，他们能够学会平衡、数量、大小等概念。游戏活动所提



供的这些经验，使幼儿对周围环境及自己控制环境的能力获得了比较全面和精确的认知，为他们的进一步学习打下了良好的基础。

其次，幼儿可以在游戏中发展各种认知能力与思维能力。在游戏中，幼儿要对自己的行为做出决定，包括玩什么、和谁玩、怎么玩、用什么样的材料和什么样的玩具等，这些都涉及幼儿的判断、比较、分析、概括等思维活动。幼儿在游戏中，通过观察、想象等心理过程，操作各种材料或玩具，从而去接触、探索新事物，了解物体的性能，了解事物之间的关系。他们在游戏中用“行动”思考，靠“感官”学习，游戏成为幼儿智力发展的有效途径。游戏帮助幼儿创设了很多不同的情景，在各种情景中会产生各类不同的问题，这为幼儿创设了解决问题的情景，能提高幼儿解决问题的能力。在智力游戏中进行比赛，可以提高幼儿思维的速度、灵活程度，促进幼儿思维智力品质的发展。开展游戏活动还有利于培养幼儿的探究精神，激发幼儿的好奇心和求知欲。

案例 3-5

浮力

在传统的科学课上，教师往往带着水盆和一些教具，让幼儿玩水，理解浮力。但是今天，小江老师给大家设计了一个小游戏——“怎么把乒乓球拿出来？”小江老师带着一个直径大于乒乓球的铁管，还有水槽、乒乓球来到了教室，给小朋友们创设了一个问题情景：“老师的乒乓球掉到铁管里了，怎么把乒乓球拿出来呢？”小朋友们都出了主意，有的说“用手拿”，有的说“用绳子吊上来”，但是不管用什么方法，大家都没有拿出来。结果小江老师往铁管中注满了水，乒乓球就浮了起来，小朋友们都很兴奋，纷纷猜测是为什么。小江老师进而非常细致地讲解了浮力的概念，大家认真地听着，然后用其他的物品体验浮力的表现。

1. 游戏是幼儿创造力发展的源泉

游戏是幼儿以虚构、想象的方式反映社会现实的活动，参与游戏能够促进幼儿创造力的发展和创造性思维品质的形成，有助于他们发展个性。幼儿对游戏充满了兴趣，在游戏中，幼儿可以无拘无束地玩耍，会产生很多独特的想法和行为，能促进创造力的发展。

首先，游戏为幼儿提供了一种放松的心理氛围，而这种氛围有利于创造性思维的萌发。幼儿的创造力只有在自由、轻松、愉快的氛围中才能产生，而游戏则为幼儿提供了这种轻松愉快的氛围。幼儿在游戏想象中的想象没有边界，十分奇异，这种天马行空的想象不但不会受到家长和教师的批评或指责，还会得到他们的鼓励，并且给幼儿带来愉悦的体验，这种反馈更加强化了幼儿的创造性思维。

其次，游戏催发了幼儿的探究行为。好奇心和探究欲是幼儿创造力的源泉，而游戏是激发幼儿好奇心和探究欲的最佳环境。游戏会产生很多问题情景，而问题的解决恰恰

会促进幼儿探究欲的发展。

最后，游戏促进了幼儿发散性思维的发展。发散性思维是幼儿创造力的重要表现形式。在游戏中，幼儿变换多种方式来对待游戏材料，通过同一种游戏材料做出不同的想象和行为，或者通过不同的材料做出同一思考和动作，等等。这些行为都可以扩大幼儿与游戏材料相互作用的范围，使发散性思维得到最大程度的发展。

案例 3-6

搭房子

区角活动时间到了，牛牛和聪聪来到建构区，选择了许多玩具，准备搭建一座房子。但是一开始，他们也不知道如何才能搭房子。这时候，教师走过来给他们看了不同房子的图片，让他们知道了房子大概长什么样子，在心里有一个轮廓。然后教师简要地教给他们玩具拼插搭建的方法，剩下的就交给他们两个了。他们一边搭一边想象，牛牛说：“咱们的房子一定要很高，我喜欢绿色和黄色，我的房子要尖尖的顶。”聪聪也说道：“嗯，是的，咱们的房子还得有很多窗户和门啊。”他们互相配合，一点一点建成了他们想象中的房子。

2. 游戏是幼儿语言交往能力发展的途径

语言交往能力是体现个性特征、帮助幼儿适应生活和未来发展的综合心理能力，而游戏是培养幼儿该能力的有效途径。游戏能够为幼儿加强语言交往实践、丰富语言交往内涵提供足够的时间与空间。在游戏背景下，幼儿的语言交往能力涉及以下几个方面：交往的方式与方法、语言的组成部分、语言技能、口腔运动技能。

游戏为幼儿提供了语言表达和交流的机会，不仅使幼儿产生了交往需要，还使他们产生了迫切的言语交流需要，而且有了表达自己思想和倾听他人谈话的需要。这些需要的产生都为幼儿语言的习得和发展奠定了基础。在游戏中，幼儿之间需要合作，需要用语言来交流思想，他们商量游戏玩法，确定游戏规则，并用语言协调彼此之间的玩伴关系，解决游戏中的纷争，这一切都能有效地促进幼儿语言交往能力的发展。

案例 3-7

故事接龙

在故事接龙的语言游戏中，幼儿园的教师首先讲述了一个简短的开头：“从前，有一个勇敢的小兔子，它住在一个开满鲜花的山谷里……”然后，教师停下，邀请第一个小朋友继续讲故事：“有一天，小兔子发现了一条神秘的小路……”接下来，每个小朋友轮流添加一两句内容，共同编织这个不断延展的故事。这个游戏让小朋友们在轻松愉快的氛围中锻炼了口语表达能力，每个小朋友都有机会发挥



想象，用自己的词汇和句式为故事增添色彩。通过聆听他人的叙述，幼儿还能学习到新的词汇、表达方式及故事结构，促进语言理解能力的提升。

（四）游戏对幼儿社会性发展的作用

游戏是幼儿进行社会交往的起点，为幼儿提供了大量的交往机会，使幼儿逐步学会认识自己的同伴，并且能够正确处理同伴关系和同伴冲突，提高社会交往能力，加快社会化的进程。

1. 提高幼儿的交往技能

幼儿的游戏是一种社会活动，为幼儿提供了模仿并参与社会交往的平台。游戏扩大了幼儿的社交范围，提高了幼儿的交往频率，交往机会的增多为幼儿交往技能的提升提供了途径。游戏有助于幼儿掌握与人交往的技术和艺术，使幼儿的社交能力得到不断的提升。在游戏中，幼儿逐步学会认识和区分自己与同伴，并能正确地处理自己和同伴之间的关系。例如幼儿在角色扮演游戏“放牛娃”中，他们既是现实中的伙伴，知道彼此的姓名、习惯、兴趣，又是游戏中的同伴，在游戏中有“放牛娃”“小羊”“大灰狼”“农民伯伯”之类的角色。在游戏中有另一套交往的规则，幼儿正是在这种交往的过程中发展社会交往技能的。幼儿在分工与合作的过程中，逐渐学会与人相处的技巧，学会如何尊重他人。

案例 3-8

我是小导游，带你逛公园

此次游戏是在大班进行的，大班的小朋友对于本地区的南湖公园有着比较深厚的了解，也经常去玩。因此，教师设计了一个有关导游的角色扮演游戏，让小朋友们扮演导游的角色，向一名外地来的小朋友介绍本地的南湖公园。教师提前准备了公园中一些景点的模型，供表演使用。然后小朋友通过自荐和推荐的方式，确定谁来扮演导游、谁来扮演游客，表演的过程由小朋友们自行设计。在表演的过程中，许多小朋友表现出了热情好客、主动分享的亲社会行为。

2. 有助于幼儿克服自我中心意识

在游戏情景中，幼儿逐渐学会与他人联系，从中明白了“我”和“你”的区别，在游戏中学会了如何与他人交往，如何满足自己和他人的需要，这有助于幼儿克服自我中心意识。自我中心是幼儿的一种非社会行为，有效地控制这种行为是幼儿与同伴进行交往的基础，游戏对于幼儿学习克制这种行为有明显的效果。例如在“娃娃家”游戏中，有的幼儿扮演“妈妈”，有的幼儿扮演“爸爸”，有的则扮演“孩子”，扮演

“妈妈”的幼儿就需要从妈妈的角度去说话、做事、想问题，还要关心“孩子”“爸爸”。这就有助于幼儿消除“以自我为中心”的倾向，有利于幼儿认识他人，站在他人的角度去考虑问题。

案例 3-9

我生病了

为了培养幼儿关心他人、照顾他人的情感，教师开展了一个医院背景下的角色扮演游戏。在游戏时，教师问幼儿“是否有去医院看病的经历，护士阿姨和医生阿姨是如何对待你的呢？”引发幼儿的回忆，让幼儿说说去医院的经历。然后教师安排有的幼儿扮演病人，有的幼儿扮演医生，有的幼儿扮演护士，等等。让幼儿自创情节，进行表演。通过这样一个角色扮演游戏，幼儿很好地理解了如何照顾他人，如何理解他人的想法，等等，学会了站在他人的角度考虑问题，很好地克服了“以自我为中心”的倾向。

3. 培养幼儿遵守规则的能力及其合群行为

幼儿在参加游戏时，需学会相互宽容和谦让，尝试与他人合作，并遵守游戏的规则，只有如此，才能保证游戏的顺利开展。因此，参与游戏能培养幼儿遵守规则的意识及其合群行为。在游戏中，幼儿作为集体中的成员，要受到游戏规则的制约，幼儿要顺利地进行游戏就必须遵守规则，否则就会被集体和游戏所淘汰。

案例 3-10

青蛙跳荷叶

本节课的教学目标是让幼儿掌握1~10的数字。传统的数学教学课程可能只着重于数字的教学，而丹丹老师设计了一个青蛙跳荷叶的游戏，让幼儿扮演小青蛙，用呼啦圈摆成相连的荷叶的样子，每一个“荷叶”里面有一张纸，按顺序在纸上写了1~10的数字，让幼儿从第一个“荷叶”依次蹦到第十个“荷叶”，边蹦边说出数字。教师强调要遵守游戏规则，每一只“小青蛙”必须排队跳“荷叶”，并且如果没有跳到下一个“荷叶”上，就必须从头开始。就这样，一堂所有幼儿园都有的数字教学课，教师上得有声有色，而且使幼儿在游戏过程中掌握了1~10的数字。

4. 锻炼幼儿的意志力

在游戏中，幼儿能够克服困难，坚持把事情做到底，其毅力、耐心、坚韧等优秀品质得到了发展。很多有关游戏的结果都证明了这一点。苏联幼教专家阿列克谢·弗拉基



米罗维奇·马努依连柯（Александр Владимирович Запорожец）通过实验探讨了儿童在不同的条件下保持同一姿势的时间，实验结果表明，4～5岁的幼儿在实验室条件下只能坚持41秒，而在游戏条件下可以坚持4分17秒（表3-1），可见游戏确实可以锻炼幼儿的意志力。

表3-1 儿童在不同条件下保持同一姿势的时间

年龄	实验室条件下	游戏条件下
4～5岁	41"	4'17"
5～6岁	2'55"	9'15"
6～7岁	11'	12'

二、游戏在幼儿园课程实践中的地位

（一）幼儿园以游戏为基本活动

《幼儿园工作规程》明确提出幼儿园应当“以游戏为基本活动”。这一规定强调了游戏在幼儿园教育中的核心地位。从幼儿身心发展特点看，游戏符合他们的认知水平和兴趣爱好。幼儿在游戏中能积极主动地探索世界，发展各种能力。例如，在建构游戏中，幼儿通过搭建物体来锻炼空间认知和动手能力。学前教育领域的其他相关文件，如《3—6岁儿童学习与发展指南》，也强调珍视游戏的价值，它指出要创设丰富的教育环境，支持幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验，而游戏正是实现这些的重要途径。

（二）游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式

游戏涵盖多个领域的教育内容，可促进幼儿全面发展。在角色扮演游戏中，幼儿能学习社会交往和语言表达；在体育游戏中，幼儿能够增强体质。为落实“以游戏为基本活动”的理念，幼儿园应提供丰富多样的游戏材料和环境，满足幼儿的不同需求。教师要观察幼儿游戏行为，适时给予指导，将游戏与教育教学有机结合，让幼儿在快乐游戏中学习成长。总之，游戏作为幼儿园基本活动，对幼儿的发展至关重要。

（三）游戏有利于幼儿园课程的整合

幼儿园课程内容的选择需遵循整合性原则，幼儿园课程目标也在于培养完整的、综合的幼儿。游戏作为一种重要的活动，使幼儿自然而然地进行各个领域的学习与体验。教师可以利用幼儿喜欢的游戏形式整合各领域的课程，这样的形式不仅使幼儿容易接受，而且更有利于幼儿对知识的理解和对习惯的掌握。因此，教师可以通过游戏的形式，整合幼儿园课程，对幼儿实施各领域的综合教育。

案例 3-11

超市购物

超市主题的角色游戏吸引了很多幼儿参与，幼儿自选“购物”的热情始终不减。和以往游戏不同的是，教师把陈列在“货架”上的“商品”标上了汉字和数字，说明该“商品”的名称和价格。于是，超市游戏的环节中就自然渗透了对汉字和数字的辨认。幼儿“选购商品”时，会念出“商品”上标出的汉字和数字，了解“商品”的名称和价格，“购买”多样“商品”的幼儿还运用加法来计算“商品”的总价。同时，“货币”和“收银机”等材料的提供使更多的幼儿参与了数学运算活动。

在这样的案例中，幼儿参与的综合游戏活动整合了语言领域、数学领域、社会领域的课程，通过游戏的形式促进了幼儿多领域的发展。

第三节 游戏的分类

由于人们所采用的研究角度不同，对游戏的认识和理解不同，所依据的分类标准各异，因此，游戏有了多种多样的分类方法。在诸多的游戏分类中，较为典型的主要有以下几种。

一、按照认知发展的水平划分

心理学家皮亚杰主张从儿童认知发展的角度对游戏进行分类。他认为，儿童在不同的认知发展水平上，会出现不同领域、不同类型的游戏，主要有以下 4 种。

(一) 感觉运动游戏

感觉运动游戏指机能性游戏、练习性游戏、实践性游戏，这类游戏主要由简单的重复动作组成，如摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等。这种游戏的动因在于幼儿在运用感觉运动器官的过程中所获得的快感。

感觉运动游戏在幼儿 2 岁前出现得最多，之后占全部游戏的比例逐步下降，到 6 岁时，只占幼儿全部游戏的 14% 左右。

(二) 象征性游戏

象征性游戏是学前阶段最典型的的游戏形式，占的时间也最长，从 2 岁开始，直到入小学，高峰期在 3 岁。

象征性游戏是幼儿以模仿和想象扮演角色，完成以物代物、以人代人的象征过程，



从而反映周围现实生活的游戏形式。

幼儿可以摆脱当时对实物的知觉，以表象代替实物作思维的支柱，进行想象，并学会用语言符号进行思维。象征性游戏也可以满足幼儿在现实生活中不能实现的愿望和要求，因此一般认为它具有了解、诊断和治疗幼儿心理的意义。

（三）结构性游戏

结构性游戏是幼儿用各种不同的结构材料（如积木、积塑、泥、沙、雪等）来建构物体的游戏，如搭积木、插积塑、做泥工、折纸、堆雪人、玩沙、玩泥等。

（四）规则游戏

规则游戏是一种由两人以上参加的、按游戏规则判定胜负的竞赛性游戏，包括智力性质的竞赛游戏（如下棋）和运动技巧方面的竞赛游戏。

规则性游戏多在4～5岁及以后发展起来。由于规则本身具有不同的复杂程度，对动作技能的要求也不尽相同，因此这种游戏可以从幼儿一直延续到成人。对规则的认识、理解和遵守可以为幼儿今后的人生奠定良好的基础。

二、按照幼儿游戏的社会性水平划分

（一）偶然的行為

偶然的行為主要出现在婴儿期，是幼儿游戏的最初形式。这种行为的特点是没有明确的目的性，幼儿可能只是在进行一些简单的、随机的、非结构化的活动，比如自己玩弄手指、无目的地摆弄玩具、在沙发上跳来跳去等。这些行为更多地体现了幼儿对周围环境的探索和自我感官运动能力的练习，而不是有意识地参与某种游戏。

（二）旁观的行为

旁观的行为指幼儿在近处观看其他人的活动，但不主动参与游戏。这种行为对幼儿来说是游戏发展的一个重要环节，涉及幼儿对游戏规则、社会互动的观察学习。通过观察，幼儿能够逐渐理解游戏的结构，积累社交经验，为将来参与游戏甚至发起游戏打下基础。

（三）单独游戏

单独游戏表现为幼儿专心地独自玩自己的玩具，不注意也不关心别人的存在。在这种游戏类型中，幼儿独自进行活动，他们的注意力完全集中在自己的玩具或操作活动上，他们与周围的其他幼儿没有直接的互动或交流。即便在有其他幼儿在场的情况下，单独游戏的幼儿也会沉浸在自己的世界里，对其他幼儿的游戏不感兴趣或者不予以关注。例如，一个幼儿可能会独自堆积木、玩沙子、翻看图画书或者与一个玩具对话，完全沉浸于自己的想象和探索中。

（四）平行游戏

平行游戏是幼儿游戏发展过程中的一个重要形式，通常出现在2~4岁的幼儿中，表现为两个或两个以上的幼儿在同一个空间内玩耍。他们使用相似或相同的玩具和游戏材料，进行相似类型的活动，但彼此之间行为基本上是相互独立的，没有直接的合作或交流。在平行游戏中，幼儿虽然靠近彼此，但他们各自专注于自己的游戏内容，不会试图去影响或改变其他人的游戏，也不怎么会一起组织或协作完成游戏。例如，几个幼儿可能坐在一起，每个人都在玩自己的玩具汽车，他们可能会模仿其他人的行为，如开动玩具车做相同的动作，但并不会试图加入其他人的游戏中，也不会为了共同的目标而一起玩耍。

案例 3-12

新款“蛋糕”的诞生

“点心屋”的游戏已经进行了一段时间了，一些积极主动的小朋友也已经移情到其他主题了，能力稍弱的贝贝终于有了“上岗”的机会，她连续几天都到“点心屋”做“营业员”。

今天“店”里一个“顾客”也没有，贝贝就自顾自地用彩泥制作“点心”。她把彩泥一段段分开，然后挨个儿搓圆或压扁。好不容易一个个“饼”做好了，她发现自己做的“饼”有的大、有的小，她皱皱眉，把所有的“饼”又重新团在了一起。

在一旁观察了许久的教师走了过来，跟贝贝打招呼：“‘点心屋’的‘生意’怎么样，我和你一起卖‘点心’好吗？”看见教师来了，贝贝又重新拿起彩泥，还分了一些彩泥给教师。贝贝的眼睛不时地看看教师，只见教师拿起一块彩泥搓圆、压扁、对折，然后裹成一团放进一个纸圈中。哇，一个新式的“蛋糕”做成了！贝贝睁大眼睛，她目不转睛地盯着教师做彩纸和彩线组合的“蛋糕”。

这时，有其他区域的小朋友来找教师帮忙，教师对贝贝说：“我待会儿再来哦。”贝贝点点头，这时她似乎已经不在意教师的离开了，她把装着各色彩纸、彩线等材料的小筐放到自己面前，没过多久，一个新款“蛋糕”在贝贝手中诞生了，她别提有多开心了。她尝试做了第二个、第三个“蛋糕”。不一会儿，贝贝高兴地跑到“娃娃家”里，对“娃娃家”的“妈妈”说：“快去我的‘店’里买‘蛋糕’吧，是新款的‘蛋糕’，又好看又好吃！”

我们从案例中可以看到，游戏开始时，贝贝只是反复地、无意识地搓着彩泥，她手部的精细动作已经让她能够顺利完成用彩泥做“点心”的行为了，但整个过程似乎没有目的、没有想象。所以，当贝贝对彩泥作品感到厌倦、不满意时，就毁掉了自己的成果。



此时，教师立即介入了，很明显，教师介入的目的是想让贝贝在原有的水平上产生新的突破，引发贝贝运用其他材料进行新的、简单的造型。教师的机智之处在于：不是直接要求贝贝怎么做，而是抓住幼儿喜欢模仿的特点，以平行游戏的方式，为她做出游戏行为的示范，向贝贝暗示自己对游戏的进一步建议。教师的这一指导行为有三点值得肯定：一是体现了对幼儿的尊重，教师的要求不是显性的、强制性的；二是考虑到了年龄特征，行为示范对于低龄幼儿是必要的；三是将新突破建立在原有经验的基础上，运用幼儿已知的材料和能够驾驭的技能加以简单的造型。教师在幼儿视线所及的范围内，玩与幼儿相同的游戏，以有趣而有目的性的游戏行为吸引幼儿去模仿，这种对幼儿游戏有影响的行为最终成为幼儿自愿的行为。

（五）联合游戏

联合游戏通常发生在3～5岁的幼儿之间，能显示出幼儿社会互动能力的进一步提升。在联合游戏中，幼儿开始有更多直接的相互交流和互动，尽管他们仍然保持各自的活动和目标，但这些活动是在一个共同的主题或场景下进行的。在联合游戏中，幼儿会一起玩耍，共享游戏空间和玩具，他们之间会有言语沟通、借还玩具的行为，有时甚至会评论或讨论彼此正在进行的活动。例如，几个幼儿可能一起在沙池玩耍，每个幼儿都建造自己的沙堡，他们会交流使用哪些工具更好，或者互相展示自己的作品，甚至会交换一些沙具。然而，尽管有这些交流，他们并没有形成一个共同的游戏目标或进行角色分工，幼儿仍然以自己的兴趣为中心进行游戏。

（六）合作游戏

合作游戏通常发生在5岁及以上的幼儿之间，标志着幼儿社会性的发展进入成熟阶段。在合作游戏中，幼儿不仅共享游戏空间和玩具，而且他们拥有共同的游戏目标，相互间有明确的角色分工和协作，共同努力达成目标。合作游戏是幼儿社会性发展的高阶表现，它不仅促进了幼儿在认知、情感、语言和身体动作方面的发展，也为他们将来在学校和生活中参与更复杂的社会互动奠定了坚实的基础。

三、按照幼儿对游戏的体验划分

（一）机能游戏

机能游戏主要着重于幼儿身体机能的发展。这类游戏通过重复某些简单的动作和活动，帮助幼儿锻炼和提升其基本的身体运动技能、协调性与感知能力。机能游戏往往与幼儿自然成长阶段中身体发展的需求密切相关，强调通过游戏促进幼儿大肌肉群和小肌肉群的发展。

机能游戏在幼儿的早期发展中尤为重要，它不仅支持幼儿生理上的成长，还促进幼儿探索、认知和感官体验的发展。

（二）想象游戏

想象游戏是幼儿在假想的情景中，运用自己的创造力和想象力来扮演不同的角色、创造故事内容或情景的一种游戏形式。在这样的游戏中，幼儿通过象征性的思维，将日常经验中的元素转化为游戏的道具和情节，比如将一根棍子当作马骑，或者将一个普通的盒子想象成一艘宇宙飞船。想象游戏对幼儿的心理发展至关重要，能够促进其认知、语言、社会理解和情感调节等多方面能力的发展。

（三）接受游戏

接受游戏指幼儿作为接受者参与其中，相对被动地接受外界信息或刺激的游戏形式。在这样的游戏中，幼儿不是主动创造游戏内容或规则，而是更多地沉浸在由成人或其他外部因素设计好的体验中。接受游戏侧重于感官体验、观察学习和简单的互动，通常包括看画册、听故事、看电视、看电影等活动，是相对被动的游戏。接受游戏为幼儿提供了学习新信息、扩展视野的机会，同时也提供了一种相对安全的环境，让幼儿在享受乐趣的同时，逐步认识并理解周围的世界。

（四）结构游戏

结构游戏即结构性游戏。在这一游戏过程中，幼儿不仅动手实践，还能够自由发挥创造力和想象力，构思和实现自己的想法。例如幼儿运用积木、黏土、沙、纸等制作材料进行造型活动。结构游戏涉及多种能力的发展，包括空间感知能力、逻辑思维能力、问题解决能力、手眼协调能力及精细动作能力等。

四、我国幼儿园游戏的分类

我国幼儿园游戏的主要分类如图 3-2 所示。

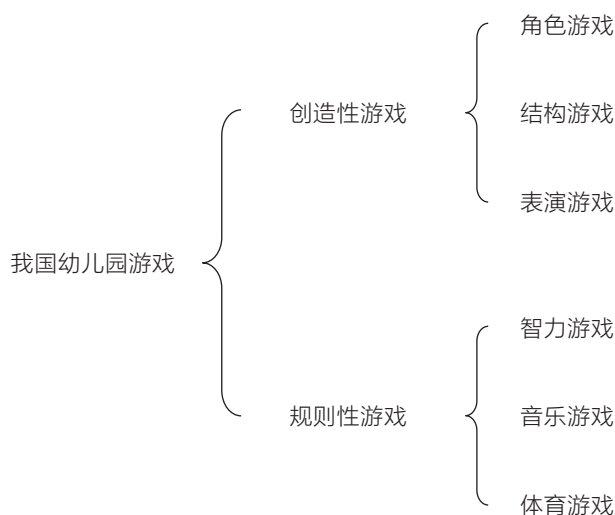


图 3-2 我国幼儿园游戏的主要分类



这种分类方法受到苏联游戏理论的影响，是建立在长期的幼儿教育实践和经验之上的一种习惯性模式，着眼于教育活动中游戏的形式、内容及游戏与发展功能的一致性，便于教师的识别和组织。

这种习惯性的分类方法，其依据有两个维度（两个层次）。

首先，根据游戏规则的内隐性或外显性，把游戏分为创造性游戏和规则性游戏两大类。创造性游戏的规则是内隐的，规则对游戏活动的制约是内隐式的，幼儿在游戏中自由度较大，自由创造的余地也很大；规则性游戏的规则是外显的，规则对游戏活动的制约是公开式的，幼儿必须严格按游戏规则开展游戏活动，自由度较小，自由创造的余地也较小（但这并不排除创造性的存在，只是创造性的表现方式发生了变化）。前者强调幼儿在游戏自主性和创造性，鼓励自发的创造性游戏；而后者强调教师在游戏指导作用，主张在教师的组织指导下，有目的、有步骤地开展游戏活动。

其次，根据游戏形式和内容的差异，两类游戏又可分别划分为3种：创造性游戏包括角色游戏、结构游戏和表演游戏，规则性游戏包括智力游戏、音乐游戏和体育游戏。

（一）角色游戏

角色游戏是指幼儿借助模仿和想象，通过角色扮演创造性地反映周围现实生活，进而获得各种生活体验的游戏。幼儿在角色游戏中表现着自己熟悉的社会生活，模拟着各种人际关系，再现其社会视野。幼儿在模拟的环境中，在假设的情节中，以人代人，以物代物，满足着自己的各种愿望，宣泄着自己的各种情绪。例如，幼儿在“娃娃家”中满足着自己上班的愿望、照顾小宝宝的愿望，在各种角色区满足着自己从事不同职业的愿望，偶尔训斥一下怀中的布娃娃以宣泄自己被训斥时的郁闷，有时当医生的幼儿也会像模像样地训斥“因为吃了过多糖而牙疼”的“病人”……角色游戏是幼儿心理发展的需要，在幼儿游戏中占据着重要的位置，因此，心理学家称学前期为角色游戏期。

（二）结构游戏

结构游戏从材料上看，是一种素材玩具游戏；从行为上看，是一种构造活动；从认知上看，是一种空间知觉和象征能力的体现。幼儿可以用积木搭建宝塔、小房子，用雪花片拼插各种小动物，用雪堆雪人或创建各种各样的卡通形象。复杂的世界在结构游戏中被幼儿抽离出框架，幼儿用简单的结构游戏来表现纷繁世界中的万事万物，其乐无穷。

（三）表演游戏

表演游戏是幼儿以儿童文学作品为主要内容，通过扮演角色，运用语言、动作、表情等表演技巧，再现作品的内容的一种游戏方式。幼儿在表演游戏中按照作品中的角色、对话、动作来表演，丰富情节，再现作品的主题内容。例如，在表演游戏“小羊和狼”中，幼儿分别扮演善良的小羊、凶狠的大灰狼和助人为乐的小花猫、小黄狗等角色。幼儿根据自己的理解，有的把狼扮演成凶狠的、粗野的形象，有的则扮演成阴险狡猾的

形象；有的把小羊扮演成柔弱可怜的形象，有的则扮演成机智聪明的形象。在表演游戏中，幼儿以自己的情感、动作、语言、语调再现他所扮演的角色，具有很强的主观性和创造性。

（四）智力游戏

智力游戏是根据一定的智育任务而设计的一种规则游戏，它以生动、新颖、有趣的的游戏形式，使幼儿在轻松愉快的活动中认识事物、巩固知识、发展智力。根据智力游戏的不同目的，可将智力游戏分为以下几种。

第一，训练感官的游戏，如训练幼儿视觉的迷宫、“找不同”游戏，训练触觉的触摸辨物游戏、触摸分类游戏、触摸造型游戏。

第二，练习记忆的游戏，如考验记忆力和观察力的“谁动了”游戏。

第三，发展想象、锻炼思维的游戏，如用水彩进行的吹画游戏、幼儿喜爱的猜谜语和脑筋急转弯游戏等。

第四，发展语言的游戏，如丰富多彩的配音游戏、词语接龙游戏等。

有趣的智力游戏能使幼儿产生愉快的情绪，提高幼儿学习的主动性和积极性，提高他们努力完成任务的坚韧性及思维的灵活性和敏捷性，有助于幼儿形成乐于动手、动脑的好习惯，促进其智力的发育。智力游戏一般要求幼儿善于与同伴合作，共同遵守游戏规则，完成游戏任务，有助于幼儿养成适当控制自己行为的良好习惯。

（五）音乐游戏

音乐游戏是指在歌曲或乐曲的伴奏下进行的一种规则游戏，具有音乐和动作相配合的特点。它是以发展幼儿的音乐能力，即对音乐的感受力、记忆力、想象力、表现力及节奏感为主要目的的游戏活动。音乐游戏有音乐、有情节、有角色、有动作、有规则，游戏的内容、角色、动作都要与音乐相符，它可以使幼儿在乐此不疲的游戏中不知不觉地获得对音乐的感受和表现音乐的能力，实现音乐教育的目标。幼儿园教师们用他们的智慧开发出很多深受幼儿喜欢的音乐游戏，如“司马光砸缸”“狐狸去散步”“按摩师”“炒豆子”“拍拍乐”“七月火把节”“套圈圈”等。

（六）体育游戏

体育游戏也称运动性游戏或活动性游戏，是根据一定的体育任务设计的，由身体动作、情节、角色和规则组成的一种游戏，是幼儿体育活动的一种主要形式。体育游戏可以锻炼幼儿的体质，并使幼儿获得良好的情绪体验，如“丢手绢”“螃蟹赛跑”“老鼠逗猫”“警察抓小偷”“穿越风火线”……这些都是深受幼儿喜欢的体育游戏。

以上两大类、6小类游戏之间有着密切的内在逻辑关系：其一，各种游戏之间存在不同程度的重合现象或交叉关系，只是相对独立，并非严格意义上的并列关系；其二，在这些游戏类型中，角色游戏具有很强的亲和力，几乎可以渗透到任何一种游戏中，构成一种复合性游戏；其三，智力游戏具有较强的扩散性，几乎任何一种游戏都在不同程



度上包括智力游戏的因素或成分。智力游戏作为一种相对独立的游戏类型，更多时候是从教学活动的组织上考虑的，被当作教学活动的一种组织形式。因而，有人把它与教学活动对应起来。智力游戏与教学活动在很大程度上是重合的，从幼儿角度来看是智力游戏，从教师角度来看则是教学活动。

对游戏的分类可以基于不同的标准或维度。如果从游戏与教育教学的关系这一角度进行分类，可以将之分为本体性游戏和工具性游戏。所谓本体性游戏，是指幼儿自主、自发表现出的一种活动，其目的隐含于游戏活动本身，或者说游戏本身即目的，强调的是游戏本身的内在价值。所谓工具性游戏，是指通过有利于幼儿发展的游戏形式，促使教育教学活动有效进行的一种活动，这种游戏强调的是游戏的工具价值。

第四节 幼儿园课程中游戏与教学的结合

一、游戏与幼儿园课程整合的思想

幼儿园课程作为一个整体而出现，游戏渗透于幼儿园课程的方方面面。如果把幼儿园课程看作实现幼儿园教育目的、帮助幼儿获得有益的学习经验、促进其身心全面和谐发展的各种活动的总和，那么，游戏既可以被看作幼儿园课程的“内容”，也可以被看作幼儿园课程的“形式”。在这种情况下，游戏与幼儿园课程是不需要整合的，因为两者本身就是浑然一体的。而本节中所提到的游戏与幼儿园课程的整合，主要是针对实践中长期存在的游戏与幼儿园课程分离的情况来探讨的。

从幼儿园课程的表面往往难以发现游戏是否存在，只有当实施幼儿园课程时，根据幼儿的自身体验，才能判别游戏是否真实存在。如果课程中游戏的成分较多，其就会因为趣味性而深深地吸引幼儿；而当课程中缺乏游戏因素时，课程的内容会变得僵化、枯燥和沉闷，幼儿就会表现出厌烦和劳累。通过在幼儿园的实践、观察，我们会发现幼儿园课程中仍然存在着相当大比例的灌输与说教的情况，这就是我们要不断深入贯彻游戏与幼儿园课程整合的思想，探讨游戏与幼儿园课程整合方式的原因了。

二、游戏与幼儿园课程整合的优势

为什么游戏能以强大的生命力在幼儿园，而不是中小学蓬勃发展呢？这是因为游戏在与幼儿园课程整合的过程中，有一种天然的优势，这主要是由幼儿的心理发展特点及幼儿园课程的特点来决定的。

（一）幼儿的心理发展特点要求游戏与幼儿园课程整合

幼儿容易认识生动、形象的事物和现象，注意力不稳定，对感兴趣的事物可以集中注意力，但时间不长；幼儿的想象以再造想象为主，创造想象正在发展，其想象主题易

变化并常常有夸张性；幼儿的思维以感知行动思维和具体形象思维为主。幼儿的这些心理发展特点与游戏不谋而合：生动形象的玩具最能吸引幼儿的目光，吸引着幼儿去操作；游戏最能吸引幼儿的眼球，吸引幼儿绝大多数的注意力，从而使幼儿高效地完成游戏任务；游戏伴随着丰富的想象和创造，在很多游戏情景中，幼儿能够锻炼思维。

3～6岁的幼儿，对周围世界的认识是初步的，好奇、好问、好玩是他们的天性。即使没有人组织游戏活动，我们也能在幼儿园、家庭和社区的各个角落看到幼儿游戏的身影，因为幼儿需要游戏。

（二）幼儿园课程的特点要求游戏与幼儿园课程整合

1. 幼儿园课程的基础性

对于幼儿园课程的基础性可以从教育体制和人的发展这两个角度来认识。从教育体制的角度来看，幼儿园教育是学制的最初环节。幼儿园教育在整个教育体系中的位置，也就决定了幼儿园课程在整个课程体系中的位置，即幼儿园课程是整个基础教育乃至学校教育课程体系的基石。2018年，中共中央、国务院发布《关于学前教育深化改革规范发展的若干意见》，明确指出要牢牢把握学前教育正确发展方向，遵循幼儿身心发展规律，树立科学保教理念，非常明确地说明了幼儿园课程的基础性。

另外，从人的发展来看，幼儿园保育和教育的主要目标是：促进幼儿身体的正常发育和机能的协调发展，增强体质，促进心理健康，培养良好的生活习惯、卫生习惯和参加体育活动的兴趣；发展幼儿智力，培养正确运用感官和运用语言交往的基本能力，增进对环境的认识，培养有益的兴趣和求知欲望，培养初步的动手探究能力；萌发幼儿爱祖国、爱家乡、爱集体、爱劳动、爱科学的情感，培养诚实、自信、友爱、勇敢、勤学、好问、爱护公物、克服困难、讲礼貌、守纪律等良好的品德行为和习惯，以及活泼开朗的性格；培养幼儿初步的感受美和表现美的情趣与能力。从以上目标中，我们也可以看出幼儿园教育培养的是身体健康、有良好的基本习惯和性格，以及智力启蒙、美感熏陶并重的幼儿，这些条件都是对人最基本的要求，也是幸福人生中重要的基石。

假若我们试图用游戏来实现中小学的教育目标，那么结果往往是徒劳无功的，因为中小学的教育目标以知识学习为主，往往难以通过游戏来实现。而幼儿园阶段则不同，幼儿德、智、体、美、劳等方面的教育需求都能通过游戏来满足。本章第二节已做了充分论述，此处概不赘述。

2. 幼儿园课程的非义务性

幼儿园课程虽然是基础性课程，但是由于学前教育的非义务性质，幼儿园课程也具有非义务性。也就是说，幼儿园课程不是所有适龄幼儿都必须学习和完成的“任务”，不具有强制性和普遍性。这就使幼儿园课程具有灵活性、生成性。虽然这种灵活性、生成性不是随心所欲的，而是以国家的教育政策为指导，以幼儿学习发展的规律为依据的，但这毕竟给教师和课程工作者留出了巨大的创造空间。幼儿园教师可以充分利用各



种各样的游戏激发幼儿的学习兴趣，使课程随着幼儿的兴趣不断生成、深化，变得生动鲜活，在欢快的活动氛围中促进幼儿的全面发展。

3. 幼儿园课程的活动性和直接经验性

幼儿主要通过各种感官来认识五彩缤纷的周围世界。只有在获得丰富的直接经验的基础上，幼儿才能理解事物，才能对事物形成比较抽象概括的认识。幼儿的这种具有行动性和形象性的认知特点，使得幼儿园课程必须以幼儿主动参与的教育性活动为其基本的存在形式和构成部分。对幼儿来讲，只有在活动中的学习才是有意义的学习，只有在直接经验基础上的学习才是具备理解性的学习。因此，幼儿园课程相应地具有活动性和直接经验性。游戏能调动幼儿的积极性，让幼儿全身心地参与到游戏活动过程中来，在体育游戏中获得关于力量、速度、灵活性的认识，在智力游戏中增强自己的注意力、记忆力和想象力，在角色扮演游戏中体会各种各样的情景、角色……总之，幼儿在游戏活动中，不断丰富自己的内部与外部体验。

综上，幼儿园课程的特点给游戏提供了一个完美的融入环境，使得游戏成为幼儿园课程中不可或缺的元素，同时也使得游戏不断推陈出新，花样层出不穷。

三、游戏与幼儿园课程关系的模式及实践表现

（一）游戏与课程相分离

在这种模式下，游戏与课程教学彼此分离，独立存在。课程是实现教学目标的环节，而游戏只是教学中的间歇，或者作为对幼儿认真学习的一种奖赏。这一模式在一日活动环节中表现为整段的教学时间后有整段的游戏时间。教师重视教学，关注教学中的幼儿，但对游戏中的幼儿则较少关注。游戏与课程在内容上并没有交叉关系，“游戏归游戏，上课归上课”。

案例 3-13

我会摆出交通工具

在早晨入园后、早餐前，教师一般不安排教学活动，幼儿会自发地进行游戏活动。妞妞和晓晨选择要拼插的玩具，玩起了建构游戏。刚开始他们也不知道要摆些什么，妞妞问晓晨：“你今天早上是怎么来幼儿园的呢？”晓晨说：“爸爸送我来的，他开的是轿车。”“那我今天是坐地铁过来的。”妞妞接着说。她们边聊天，边决定今天一起摆一摆交通工具。晓晨选择灰色的拼插板，不一会儿就拼出了一辆小汽车；而妞妞选择了积木，不一会儿就摆出了一列长长的地铁。

像这样的游戏活动，在幼儿园中随时都能见到，这种自发的、自主的游戏活动能够实现幼儿想象力、动手操作能力、创造力等方面的提升。在这个游戏中，两个幼儿不仅

发展了动手能力与想象力，而且在交流的气氛中还获得了游戏的快乐。

案例 3-14

美丽的东西^①

教学目的

教会幼儿正确使用同义词。

教学方法

帮助幼儿在掌握“美丽”一词的基础上，掌握“好看”和“漂亮”等同义词。

教学过程

进行活动前，要准备一些具体的材料，如三束花、三张蝴蝶卡片、三条头巾。

活动开始后，教师先要求幼儿说出美丽的东西。教师拿出一束花来，幼儿要说：“美丽的花。”拿出一张蝴蝶卡片来，幼儿要说：“美丽的蝴蝶。”拿出一条头巾来，幼儿要说：“美丽的头巾。”在幼儿会说“美丽”这个词的基础上，教幼儿使用“漂亮”等同义词。一次请三个幼儿出来，各拿一束花，用同义词去形容花的美，但不能用相同的词，如幼儿分别说：“美丽的花”“这花多好看呀！”“多漂亮的花！”并表现出欣赏花的姿态。说对后，大家拍手表扬。然后把花分别送给三个幼儿，接花的幼儿要说“谢谢！”，同时拿着花出来，按照上面的玩法再进行一次，然后依次换成蝴蝶卡片、头巾等再继续活动。

这是一个完全结构化的教学活动，这个活动有着明确的目的（即正确使用同义词），有着清晰的流程，并且教学过程完全由教师控制，幼儿完全按照教师的要求来完成任务，几乎没有发挥自主性的空间。

（二）游戏与课程交叉进行

这一模式中，教师往往试图对游戏与课程进行整合，但整合方式略显牵强。例如，小班要学习《小兔子乖乖》这首儿歌，首先，教师先演唱一遍，然后教师一句一句领唱，幼儿学唱。在教学活动结束后，教师为了调动幼儿的积极性，便组织幼儿玩小兔子和大灰狼的游戏，幼儿既可以表演故事里的对白，也可以进行体育游戏。有的幼儿扮演小白兔，有的扮演大灰狼。小白兔跑，大灰狼追，被追到的幼儿扮演下一个大灰狼……在游戏过后，教师和幼儿要进行总结。比如，我们今天学到了什么？儿歌里面小白兔聪明伶俐，大灰狼凶狠狡猾，在游戏中，大家有没有把这样的特点表现出来呢？小白兔和大灰狼之间还发生了哪些故事？我们还可以用小白兔和大灰狼玩哪些游戏？等等。就这样，游戏和课程不断交叉进行。

^① 湖南省长沙师范《幼儿教师实用手册》编写组. 幼儿教师实用手册 [M]. 长沙：湖南教育出版社，1985：14.



案例 3-15

蜡染^①

活动目标

- （1）学习“蜡染”的美术表现方法。
- （2）用自己的方式创作“蜡染”的美术作品。

活动准备

蜡染的布、宣纸、各种颜色的液体染料等。

活动过程

- （1）教师在活动室内挂一块蜡染的布，告诉幼儿，这是云南地区的工艺美术作品，是由那里的人民发明和创造的。
- （2）教师向幼儿演示用裁成 $20 \sim 25 \text{ cm}^2$ 的宣纸做“蜡染的布”的方法。
 - ①将宣纸对折，再对折，再沿对角线对折。
 - ②将折好的宣纸的一角浸入红色的液体染料中；取出后，再将另一角浸入绿色的液体染料中；取出后，还可将另一些部位浸入其他颜色的液体染料中。
 - ③将折好的宣纸打开即可。
- （3）教师运用其他折纸的方式再次演示做“蜡染的布”的方法。
- （4）让幼儿根据教师的演示制作“蜡染的布”。
- （5）鼓励幼儿用自己的方法制作“蜡染的布”，并向别人展示自己的作品。

案例 3-16

磁铁

- （1）教师观察到幼儿对磁铁十分感兴趣，就在活动区域摆放了一定数量的磁铁，同时又摆放了一些钉有订书钉的纸及其他的铁质物体，让幼儿尝试用磁铁吸这些纸和铁质物体。
- （2）教师引导幼儿拿着磁铁到处去找可以吸住的物体，并讲述自己的发现，即哪些物体是能被吸住的，哪些物体是不能被吸住的。
- （3）教师为幼儿提供记录纸，启发幼儿用符号分别记下可以和不可以被磁铁吸住的物体。
- （4）在幼儿积累了较多的经验以后，教师利用幼儿的记录开展集体教学活动，引导幼儿对记录进行归纳。经过反复比较，让幼儿逐步悟出只有含铁的物体才能

^① 朱家雄. 幼儿园教育活动设计与实施 [M]. 北京：高等教育出版社，2008：15-16.

被磁铁吸住的道理。

(5) 开展各项利用磁铁的游戏活动,如钓鱼、磁力棋、磁性积木等。

(6) 可让部分对磁铁感兴趣的幼儿继续谈论更多的相关话题,如磁性、磁铁的南北极等,教师适时参与幼儿的讨论,提供一定的材料,满足他们的探索需要。

以上两个案例都是游戏与教学插入式结合的教学案例。第一个“蜡染”案例是在教学活动中插入游戏活动的案例,游戏作为教学活动的延伸活动,可以使幼儿通过游戏,将刚刚学到的知识与技能运用到实际情景中。第二个案例中,幼儿一段时间的自主探索游戏则是教师教学活动的先导,在幼儿掌握一定程度的磁铁知识后,教师就顺理成章地展开了磁铁的教学活动。

(三) 游戏与课程紧密融合

这一模式中,教学追随和支持着幼儿在游戏学习。教学和游戏之间表现为“以游戏为中心的学习”,教学活动在向幼儿的生活世界回归。教师和幼儿在平等的基础上实现双向建构,通过对话、交流、交往等活动,彼此在情感、态度、经验等方面得到了体验。教师在支持幼儿发展的过程中,实现了自身的专业成长;幼儿在教师的帮助指导下,获得了发展。在这里,游戏构成了幼儿园生活中不可缺少的重要内容,同时它又是幼儿主动积极、自然而真实的学习活动。理想的模式就是幼儿与教师在一起共同生活、游戏、做事、获得发展,而没有学习和玩耍之间的界限。

案例 3-17

自主性游戏与教育活动的融合^①

一、自主性游戏与领域教学活动的融合

在领域教学活动中,有些活动常常无法在时间或空间上满足幼儿充分探究的需求,此时,如果教师能提供相关的游戏材料,引导幼儿开展游戏活动,便会使幼儿在认知、情感等方面获得极大的满足。例如小班幼儿制作好“胡萝卜小车”后,高兴地在“马路”上开着,开了一会儿,由于要随教师的安排进入下一个活动环节,幼儿只好很不情愿地把小车收起来,放到展示台上。看到幼儿无奈的表情,教师想,何不顺势满足他们的兴趣,让他们玩玩开汽车游戏呢?想到这儿,教师马上拿了一个玩具方向盘做开车状,并和幼儿一起讨论见过什么车、开车要注意什么。顺着幼儿在教学活动中产生的兴趣点,“开汽车”的游戏就这样产生了。

^① 邱学青.学前儿童游戏[M].南京:江苏教育出版社,2008:128-130.



教师如果能在教学准备中思考幼儿会对什么产生兴趣，可收集哪些游戏材料以备幼儿之需，就有可能将教学活动与游戏自然融合在一起。

二、自主性游戏与主题教学活动的融合

源于对课程整合的思考，教师设想：主题教学活动开展的过程能否就是一个游戏开展的过程呢？通过实践，教师发现这不仅是可行的，而且是合理的。

一个春日早晨，几个幼儿聚在一起看栋栋带来的奥特曼碟片。晨晨说：“我家里也有奥特曼的片子。”霄霄说：“我家里还有恐龙的片子呢！”他们开始讨论起动画片来。何不就动画片开展一个主题活动呢？教师引导幼儿展开了讨论：你看过哪些动画片？最喜欢哪一部动画片？动画片是从哪里来的？等等。幼儿各抒己见，很快形成了一个中心问题——动画片是怎样做出来的？有什么办法可以知道呢？在短暂的思考之后，幼儿想出了一个令人意想不到的好办法：到音像店找老板问问碟片是从哪里进货的，不就找到制作动画片的地方了吗？

幼儿来到附近的音像店，兴奋地寻找着自己熟悉的片子，还向老板询问了他们关心的问题。在相关从业者的爱心支持下，教师和幼儿来到了动画制作公司参观。在这里，幼儿知道了动画制作需要原画部、背景部、场景部、动画部等许多部门的合作，还了解了拓印、上色、描线等具体的制作工序。动画制作公司的叔叔阿姨还送给他们许多色彩鲜艳的动画稿纸，可把他们乐坏了。回到幼儿园，所有的幼儿都兴致勃勃地想自己制作动画片。于是，教师提供了拓印纸、动画稿纸、夹子、铅笔等材料，有的幼儿拓印动物形象，有的描轮廓图，有的上色，全然沉浸在“开动画公司”的喜悦中。幼儿对《跳跳虎搬家》中的跳跳虎最感兴趣，提出要表演这个动画片，他们需要头饰、跳跳虎的家、小驴车、背景、家具、礼物等。于是，大家商量用纸盒做砖块搭建跳跳虎的家，用材料箱做小驴车，用布做小动物的服饰……大家分工合作，一部稚拙可爱的童话剧真的上演了。

后来教师和幼儿还进行了类似的主题活动，如“好玩的气球”“有趣的玩水游戏”等。回顾这些活动，教师发现已经无法分清哪些活动属于主题教学活动，哪些活动属于游戏了。显然，各种游戏已与主题教学活动紧密结合在一起了，幼儿在其中快乐着并发展着。

三、自主性游戏与区域活动的融合

在实践过程中，教师发现区域活动比教学活动有更高的自由度和更强的针对性，它和自主性游戏很相似。怎样把自主性游戏与区域活动有机地融合起来呢？教师从墙饰入手，为幼儿的游戏提供生活经验，启发并影响幼儿的游戏行为。例如：发现“娃娃家”的“爸爸”“妈妈”无所事事，教师便在“娃娃家”的墙上张贴妈妈给宝宝讲故事、爸爸看报纸等小图片来引发幼儿的游戏行为；发现幼儿在

建构区不会使用多种材料，教师就使用多种材料搭建各种造型，并把它们拍成照片贴在建构区的墙上，暗示幼儿模仿，进而创造。幼儿的学习因游戏化而显得轻松愉快。

游戏与课程的融合是一个趋势。这符合幼儿认知发展的特征和需要，同时也符合幼儿直觉形象思维的心理特点。幼儿的学习应该在生活中，而不是在课堂上。教师教学不能仅仅用游戏来激发幼儿被动学习的动机，而应该让幼儿在主动积极的学习中，在与周围环境的交互作用中主动建构经验。

本章小结

本章的主要任务是诠释游戏的概念、作用及类型，剖析游戏在幼儿园课程中的重要地位，阐述游戏与幼儿园课程整合的思想和优势，并把游戏与幼儿园课程关系的模式和实践表现分别展示出来。

本章的主要目标为：了解游戏的概念和作用；了解游戏在幼儿园课程中的重要地位；明晰游戏与幼儿园课程整合的思想，了解游戏与幼儿园课程整合的优势，能根据案例判断出游戏与幼儿园课程关系的模式。

理论知识巩固

一、简答题

1. 什么是游戏？
2. 游戏有哪些特点？
3. 游戏有哪些类型？你能为每一类各举一个例子吗？

二、论述题

1. 请论述游戏对于幼儿发展的作用。
2. 游戏在幼儿园中处于什么样的地位？我们怎样才能发挥游戏在幼儿园中的作用？
3. 幼儿园为什么要以游戏为基本活动？
4. 游戏为什么能与幼儿园课程相结合？